VOL.5 ■ 专题：名制作人与移动游戏的不解之缘

TOUCH.UCG 指间方圆

鲤

如鱼得水之美
先行试玩

异军突起
对话《鲤》开发商
队友游戏

编辑精选
十款佳作
一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 5

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：苍之骑士团
封面设计：anubis

编辑精选

十款佳作一并奉上 1

资讯

业界资讯大搜罗 2

如鱼的水之美，唯美游戏《鲤》先行试玩 5

专题

主机游戏制作人与移动游戏的不解之缘 10

每期一荐

最终幻想 入口程式

《最终幻想》Fans 们必备！与《最终幻想》相关的游戏、音乐、周边等情报尽在其中。

EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选

星际任务
Planet Quest

一款魔性十足的作品，色彩缤纷却又极度扭曲的画面风格背后，是音乐节奏类的玩法。我们要做的，就是跟随节拍消灭奇怪的外星人们。游戏涵盖了多首迷幻而动感的原创电子乐，无需解锁，无需内购，全部免费提供！洗脑神作，强力推荐！

席德·梅尔的星际战舰
Sid Meier's Starships

"《文明》系列"的制作人席德·梅尔的最新作，游戏舞台是《文明 太空》中的宇宙世界，玩家将指挥一只舰队展开探索和扩张的旅程，去发现银河系中的其他文明。虽然流程稍短，但可以和《文明 太空》进行联动，从而解锁新的星球和任务。

熱血高校躲避球 ALLSTARS!!
くにおくんの熱血ドッジボール ALLSTARS!!

FC 上的《热血高校躲避球》相信是很多玩家童年的美好回忆，现在 Marvelous 将这款经典作品搬上了移动平台。新作不仅保留了所有关卡和 BGM，并加入了更多经典角色和超过 100 种以上的必杀技。虽然变为 F2P 的形式但乐趣丝毫不减，邀上好友通过 Wi-Fi 来一场联机对战更是美事一桩。

阿尔托大冒险
Alto's Adventure

以简约、清新、低多边形的艺术理念打造的横版滑雪游戏，玩法上类似于《Tiny Wings》，不过精致的场景堆叠和昼夜变化让整个游戏过程变得无比赏心悦目，不禁令人联想到陈星汉的《行》。

头脑战争
BrainWars

又是一款让人欲罢不能的游戏，其中提供了数量众多的小游戏供玩家挑战，涵盖计算、记忆、逻辑判断等各个方面，最有趣之处在于可以与世界各地的玩家同步连线挑战。虽不是新作，但 2 月份的更新中加入了新的游戏。

英雄纹章
Hero Emblems

由宝岛台湾的开发团队带来的一款新作，游戏结合了王道日式 RPG 及消除类玩法。虽然这样的跨界组合在移动平台上已是常态，但《英雄纹章》仍做出了自己的独到之处。游戏有着精妙的技能与道具设计，虽然偏向传统 RPG 的体验让整部作品显得难度偏高，却值得静下心来细细品味。

最终幻想 时空水晶
FINAL FANTASY LEGENDS 時空ノ水晶

挂着"最终幻想"名号的手游新作，不过抛开移植作品不谈，本作无疑是移动平台上最有正统 RPG 感觉的《最终幻想》。游戏走的是复古风，基于召唤兽的"幻石"系统则颇为新颖，王道剧情占有相当大的比重，并且不断更新中。

小小诺亚
リトル ノア

吉田明彦担任美术总监、崎元仁负责音乐音效，这也让本作光从声画观感上，就比一般手游要出众得多。这是一款带有塔防和建设元素的即时战略类游戏，在这个美丽而繁荣的幻想世界中，我们将运用炼金术的力量，与其他炼金术师们展开较量。

机器人大逃亡
Odd Bot Out

这是关于独眼机器人扎古（误）的救赎与逃亡之旅，简单的画面构筑下，设置了巧妙的谜题和略显复古的玩法，通过运用和组合场景中的物品，玩家要用创造的手段帮助小机器人逃离名为"废品站"的牢笼。

星屑物语
スターダストストーリー

由日本和台湾厂商共同开发的王道幻想 RPG，是一款更有传统单机游戏感觉的作品。游戏设有丰富的职业与转职系统，并采用半即时的回合制战斗方式，玩家们可以在广阔的世界中探索，充分享受经典 RPG 元素带来的乐趣。

双管齐下?《蝙蝠侠 阿克汉姆地狱》曝光

备受期待的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》即将于今年6月在主机平台上推出，不过版权方华纳公司似乎并不满足于此，在GDC 2015上，他们已经确认将在移动平台上推出另一款新作——《蝙蝠侠 阿克汉姆地狱》。游戏由Turbine负责开发，这家公司曾经制作过几款PC平台的MOBA游戏，除此之外有关本作的具体情报并不明了，官网也仅仅只有游戏的标题与LOGO，以及一段简短的文字介绍，大意如下：建造你的藏身之所，招募并训练专属的军队，命令谜语人、鳄鱼人、哈利·奎恩等系列中的经典反派们，去打击和碾压你的敌人，从中渔利，并建造属于你的犯罪帝国。尽可能在多方势力中保卫自己的领地，对手或许是私人雇佣军，又或许是哥谭警方，而最终你的敌人将会是蝙蝠侠本人。

从文字介绍来看，这像是一款类似于《部落冲突（Clash of Clans）》那样包含了建设和策略要素的对抗类作品，并且玩家扮演的显然不是正义的一方，而华纳公司也简单地透露了游戏中将会又建设基地、出兵袭击等元素。本作目前仍在开发中，预定将登陆iOS平台。官网上已经开启了Beta测试的邀请，感兴趣的玩家不妨去碰碰运气。

▲《蝙蝠侠 阿克汉姆地狱》官网

拥抱大趋势，任天堂的移动新战略

虽然在过去很长一段时间中，任天堂总是强调不会涉足移动游戏领域，然而在传统游戏领域大受冲击的现状下，闭门造车显然绝非明智之举，如何合理利用移动平台的优势更好地服务自家的主机和掌机，将会是2015年任天堂新的思考方向。岩田聪在接受日本媒体采访时，透露了一些任天堂今后在移动平台上的策略，首先仍然是坚定地以Wii U和N3DS为发展主力，不过会考虑将一些第三方厂商出品的手机游戏在3DS上进行重制，并提供更具吸引力的价格，以此让掌机平台的服务和游戏更加多元化，从而吸引更多的玩家，当然后续的发展取决于消费者的反应。另一方面，会考虑在移动平台上推出于Mii服务相关的应用程序，让这项社交型服务变得更加便利。

虽说想法上的转变非常不错，不过其实无论是引入移动游戏，还是推出账号联动应用，索尼和微软早已经在进行相关的动作，任天堂此时提出这样的规划虽不算太晚，但总归已是慢人一步，希望这些想法能够尽快实现，真正为玩家带来便利的网络体验。

《热血街头》双版本即将配信

Arc System Works即将在移动平台上为玩家带来“《热血》系列”的最新作——《热血街头（くにおくんの热血ストリート）》，Android版将于2015年3月下旬配信，而iOS版则会在春季的晚些时候推出。

本作的舞台是不良少年们横行的街道，玩家将通过滑动操作，控制系列主角“国夫君”在这片街道上挥动正义的拳头，去制裁不良的恶行，并获得经验值。而随着经验值的增长，主角的等级也将不断提升，并学到越来越多的必杀技，还有众多隐藏角色等待玩家解锁。随着“《热血》系列”的全面复出，相信这些经典角色们又将勾起不少玩家的美好回忆。另外，“《热血》系列”的表情包将于3月19日在LINE平台上配信。

《街头霸王 战斗组合》配信日确定

CAPCOM 于去年公布的《街头霸王战斗组合》近期正式公开了游戏的配信日期，Android 版为 3 月 30 日，而 iOS 版则会在今年夏天推出。本作是一款融合了格斗与卡牌的对战类游戏，隆、肯、春丽等“《街头霸王》系列”的角色们都将化身为卡片，并以不同的招式进行展现。游戏支持 3V3 对战，玩家无需输入复杂的指令，只要点击屏幕右下角的卡片区域即可发动强力的招式或连段。至于一个失去了搓招快感的“格斗游戏”将如何带来乐趣，只有等正式配信后亲自体验一番，方能见分晓。

基于现实世界的射击游戏

由 Google 打造的游戏《Ingress》成功拉近了虚拟与现实的距离，而现在另一个游戏团队——Proxy42 工作室也在做这方面的尝试。他们正在开发一款名为《father.io》的新作，并号称将把射击游戏带入现实世界中。其概念是将真实的社交融入虚拟的游戏中，并鼓励玩家们在现实中与不同的人组队，并展开战斗。游戏将会通过手机的摄像头捕捉画面，玩家则根据指令瞄准对应的目标进行射击，并通过特定的手势来补充弹药。

这种鼓励玩家多外出行动的初衷固然不错，不过实在难以想象大街上几个人拿着手机“互射”是一个怎样的感觉，而为了让战斗体验更加真实，Proxy42 工作室甚至还计划推出辅助玩家瞄准的手机外设，安装好后简直中二气息爆棚。充满创意的游戏理念让本作得到了相当多的关注，目前预约登记的玩家已经破万，大家可以登陆他们的官网并留下自己的邮箱，说不定有机会获得内测资格。

▲《father.io》官网

顺应潮流，亚马逊放弃独占策略

亚马逊为了推广自家的 Fire OS 平台，增强 Fire 设备的竞争力，甚至专门成立了游戏工作室 Amazon Game Studios 打造独占游戏。然而这个主机厂商常用的手段在移动平台上并不是那么有效，而亚马逊也不想让这些作品就此被埋没，于是近期他们宣布将把四款 Fire 平台的独占游戏带到 iOS 上，包括恐怖游戏《迷失（Lost Within）》、科幻游戏《深空传说（Tales From Deep Space）、带有恐怖元素的冒险游戏《直至晨曦（Til Mornings Light）》以及休闲作品《To-Fu-Fury》。其中《深空传说》和《To-Fu-Fury》已于去年在 Fire OS 平台上推出，而《迷失》与《直至晨曦》仍在开发中。

四款游戏都会采用一次性付费的形式，预计售价为每款 6.99 美元，这个价格在移动品台上显然有些偏高，希望游戏最终能有与之相衬的素质。值得一提的是《直至晨曦》的合作开发商 WayForward，他们虽然名气不大，但经手的几款经典重制游戏都有着不错的素质，近期也参与开发了稻船敬二主导的《神威 9 号（Mighty No.9）》，他们在《直至晨曦》中倾注了大量的心血，为玩家讲述一个被困于恐怖房间中的女孩，运用各种手段打败鬼怪、解开谜题并最终逃离诅咒的故事，Wayforward 的设计师 Adam Tierney 形容该作为“有史以来我们所做的最重大的事情”，也不禁让人期待游戏的最终表现。

■《直至晨曦》

■《深空传说》

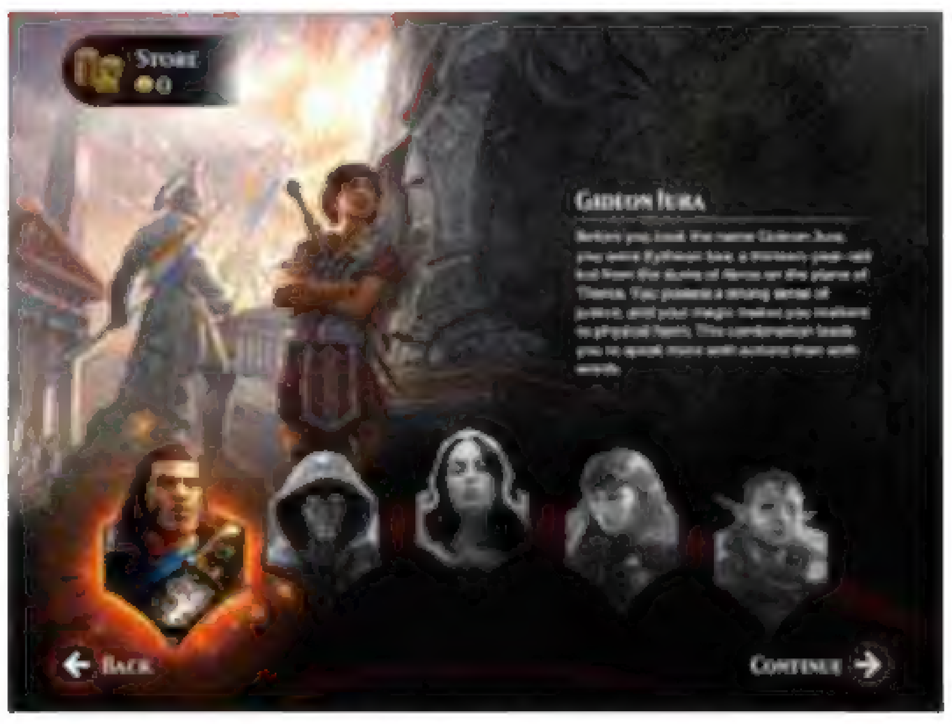
资讯 NEWS

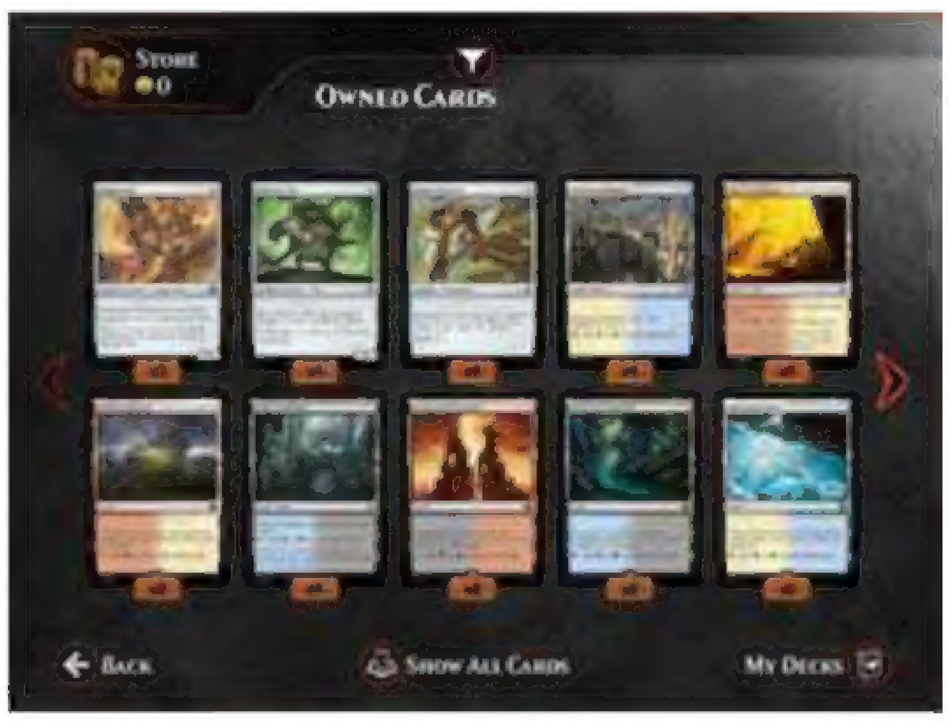
丧尸再临，不死传奇

《死亡扳机（Dead Trigger）》是移动平台上难得的丧尸题材射击佳作，而在今年的 GDC 游戏开发者大会上，本作的开发商 Madfinger Games 公布了他们的最新作《不死（Unkilled）》，同样是一款丧尸题材的第一人称射击游戏。不过相比《死亡扳机》，《不死》将会有更丰富的游戏内容，包括更多武器装备、主线和支线任务，精心设计的强化系统等，制作人也表示：《不死》将会让玩家在这场纽约市的大混乱中，感受到无穷的乐趣。游戏预定于今年 6 月登陆 Android 和 iOS 双平台，中文版也将同步推出。

《万智牌对决 起源》即将登陆iPad

Wizards of the Coast 旗下著名的集换式卡牌游戏《万智牌》，即将在 iPad 平台上推出最新作——《万智牌对决 起源（Magic Duels: Origins）》，新作将以《旅法师对决》中五色旅法师的视角出发，展开全新的冒险旅程。除了新剧情之外，还将极大地扩展游戏模式，比如双头巨人模式回归，多人联机挑战以及全新的任务教学模式等，而卡牌编辑器也会进一步优化，帮助新手玩家更快地上手。





《万智牌对决 起源》预计会在今年 7 月份左右推出，并免费提供给所有玩家，还会定期配信 DLC 扩充游戏内容，相信本作将会是玩家接触这一经典卡牌游戏的最佳选择。

漫画改编，《怪盗鲁邦传 冒险者》手游化

本作由日本厂商 CYBIRD 负责开发，改编自正在连载的漫画《怪盗鲁邦传 冒险者（怪盗ルパン传 アバンチュリエ）》。这是一款解谜逃脱类的游戏，玩家将与原作中的主角——绅士怪盗亚森·鲁邦一同进行冒险，探索城堡中的每一个房间，化解谜题并找出宝藏。

游戏中除了会提供大量的谜题外，还会有特别的联动要素——漫画中的台词和画面中会隐藏着与游戏相关的关键提示，只要细心看过原作，对游戏的通关 会有很大的帮助，不得不说这样的联动圈钱玩法还真是颇有新意。

《炉石传说》获GDC2015最佳设计奖，iPhone版界面曝光

去年已经斩获不少奖项的《炉石传说》，在 GDC2015 上又拿下了最佳设计奖，同时游戏的高级 UI 设计师 Derek Sakamoto 向大家展示了《炉石传说》在手机上运行的效果。虽然《炉石传说》已经登陆了 iPad 和 Android 平板，但手机版却几经跳票，暴雪目前确定会在年内发布，不过这个时间范围实在有些太宽了。已经有不少心急的玩家通过修改 iPad 版的文件成功让游戏运行在 iPhone 上，然而从最新的展示图上看，暴雪针对小屏幕重新设计了 UI 布局，整体按钮的布局更加舒适合理，因此手机用户们不妨多等等，一次到位获得更完善的体验。

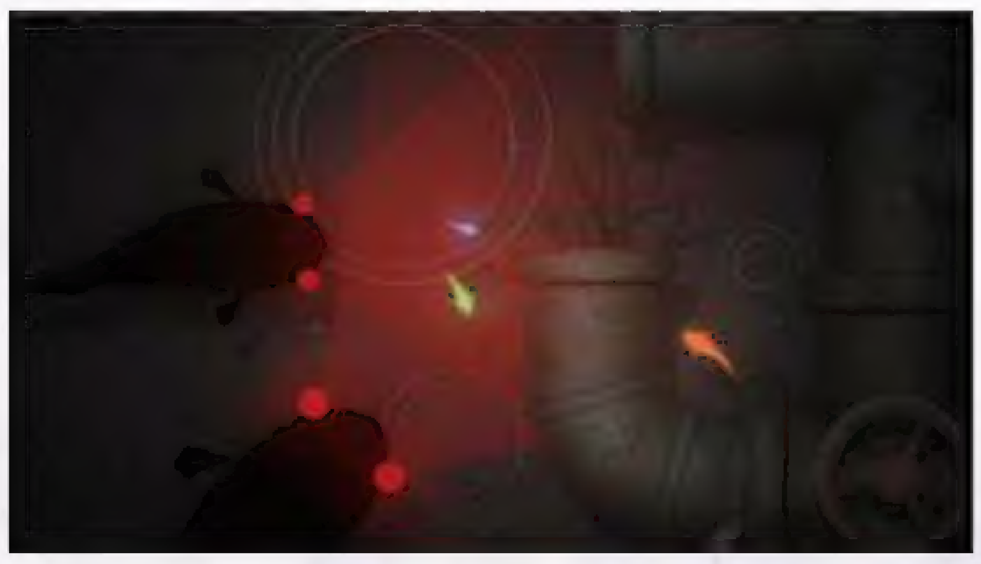
如鱼得水之美

对话《鲤》的缔造者——队友游戏

在索尼与摩点网共同发起的"PlayStation开发者大赛"众筹活动中，即便参赛作品众多，其中有一款却一下吸引了我的目光，名字简简单单，只有一个汉字——《鲤》。没有炫酷的技术演示，也没有热闹的宣传噱头，在《鲤》的PV中，唯美而灵动的风格通透人心，即便没有玩过，艺术性已然展露无遗。此后在玩家期待度投票中，《鲤》以较大的优势拔得头筹

在众筹页面的下方，写着游戏制作团队的简介——天津队友游戏。仔细搜索了一下记忆，我实在没有印象他们曾开发过什么令人印象深刻的作品。然而《鲤》所展现的游戏理念与素质，绝非出自毫无经验的团队之手。带着这样的疑问，我有幸和队友游戏的主创人员进行了交流，并提前体验到移动版的《鲤》。我很喜欢这款游戏，甚至于剥去美丽的外衣，游戏的可玩性也超乎我预料之外，也让人愈发期待它在主机平台上的表现。

截至发稿前，《鲤》在摩点网上依然以3092票排在玩家期待榜的第一位



《鲤》试玩体验

静谧之水，灵动之鱼

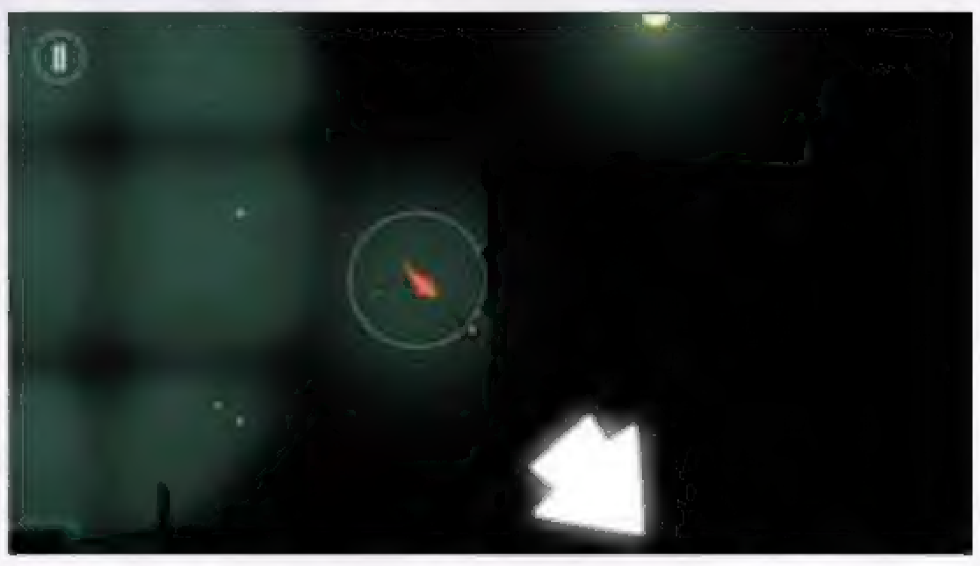
在"动"和"静"的表现下，《鲤》的实际体验比看上去时更美。水是纯净的，纯净到完全用纯色来展现，简单到极致却不被忽略，当微风吹过轻轻泛起的涟漪，当水珠滴落时清澈的音效，不需要复杂的表现，却让人始终感觉被水环绕。鱼儿们也仅仅只是五彩的色块，不过当它们动起来时，灵性十足，如果细心观察还会发现，游动的速度不同，它们摆动尾部的频率也会有所变化。静谧之水，灵动之鱼，正是如鱼得水之美。

游戏的基本玩法是引导一只红色的小鱼，带着它寻找其他的同伴并让对应颜色的花朵盛开。但如果仅仅如此，很容易在重复的过程中变得无比单调。因此制作团队赋予了每个关卡不同的特色，有些慢慢悠悠寻找线索，有些小心翼翼逆流而上，有些则酣畅淋漓一镜到底，虽然基本玩法不变，但张弛有度的节奏在整个游戏过程中为玩家带来情感上的起伏和宣泄，无需文字或旁白，却有着强烈的代入感。而旅途中的敌人，是力量强大但双目失明的黑鱼，我们无法正面与其对抗，小心规避是惟一的途径，这让游戏有了些潜入的味道，而散落各处的拼图与星星，则鼓励玩家多多探索，完成收集。

因此，《鲤》绝不仅仅只是一款小蝌蚪找妈妈式的游戏，花朵的绽放只是串起流程的引子。跟随这条小鲤鱼的轨迹，我们既能感受到其他作品所没有的特色，却也能够发现诸多熟悉的游戏元素，两者共同构筑起完整的游戏体验。

享受不确定与探索的乐趣

初上手时，我其实并不习惯。《鲤》的每个关卡都有不小的地图等待玩家探索，找到花朵并让其绽放。不过由于《鲤》采用的是垂直的俯视角，玩家也无法自由观察地图的全貌，总是有种找不到前进方向的感觉。开发团队似乎也认识到了这一点，在画面的右上角设置了“灯泡”样式的按钮，如果你迷失了方向，那么点击灯泡后游戏便会给予一定的提示，不会让人陷入没有头绪的烦躁感中，可以看出制作组有用心地从玩家的角度进行测试与设计。当然，当你逐渐上手之后，对于提示的依赖便会逐渐降低，一方面是因为已经更加得心应手，一方面则是不愿意让提示破坏探索的乐趣。



除了探索之外，需要适应的还有操作。游戏提供了三种灵活的操作方式来指引小鲤鱼前进：点击目的方向、轻轻划动屏幕、或者是在任意位置以一个隐藏的虚拟摇杆进行操控。我个人更喜欢划动操作，自然而不生硬，就像轻轻拨动水面，鱼儿也就应声而动。需要适应之处则在于，游戏有惯性的设定，又或是水的阻力表现，想要精准地操控鱼儿的前进方向是不可能的。然而我觉得这种不确定的操纵感正是游戏乐趣所在。水，本来就是难以掌控的环境，在随波逐流的边缘中不断修正自己的方向，不也挺励志的么？

美丽外衣下的深度思考

剥去《鲤》的美力外衣，你会发现这并不是一款没有灵魂和内涵的作品。细节之处，无不透露着对人生和现实的思考。

在关卡的选择界面，越往后的关卡整体颜色越深，聪明的玩家或许已经能够猜到这是对环境污染的隐喻。我们从河的上游出发，向着下游前进，环境越来越差，关卡也就越来越难，多么巧妙的结合。每当我们集齐关卡内的拼图时，就会解锁一张对应的原画，图片内容所展现的变化，是值得我们反思的。

勇往直前、大胆探索，是游戏本身想要传达的思想，亦是对游玩者的激励。我很喜欢游戏的第七章——《逆流而上的希望》，抛开充满正能量的态度不谈，关卡设计本身是相当出色的。在间歇时间极短的逆流中溯游而上，需要的可不仅仅只是勇气，还要有技巧与耐心，在经历了几次被水流冲回起点处的挫败感后，我开始灵活地运用途中的礁石，有些时候躲在后方伺机而动，有些时候则干脆顺着水流让其把我带到礁石阻挡之处，最终抵达终点时的兴奋不言而喻，如果中途放弃那不免太过可惜。

结语

队友游戏提供的试玩版已经有很高的完成度，包含了8个完整的关卡。游戏的整体UI适配、体验的流畅度和奖杯系统等也都十分完善。队友游戏的CEO李喆透露，iOS版《鲤》的配信时间已经提上日程了，相信不久后就能与玩家们见面。这里和大家简单分享了一下试玩感受，等到游戏正式上线后，我们也将为各位带来更详细的评测。

资讯

NEWS

队友游戏发展历程

■队友游戏全体成员

2010 年，天津队友游戏的创始人李喆，跟随着 iPad 的发布，开始踏入陌生的游戏行业，从零开始学习游戏的设计开发。那个时候他几乎看遍了当当网上能买到的所有关于游戏设计的书籍，一边依靠做山寨小游戏积累收入，一边梦想着能做出好看又好玩的游戏大作。但是作为一个三十几岁的程序员，也许最擅长的只是研究各种游戏引擎，冥思苦想着如何靠工具提高开发效率。

2011 年，李喆遇到了现在的主美刘越文，依靠深厚的美术专业功底，和反复的修改尝试，他们开发的小游戏一个一个冲上了 AppStore 的顶峰。

2012 年，幸运再次降临，李喆遇到了现在团队中的主策划大圈。学广告出身的他，对镜头的运用与把握有着自己独特的见解，把游戏当做一种传递情感的表达方式来看待。

今年，队友游戏逐渐壮大，已经有 12 名城员。团队内采用了一种比较特殊的游戏开发方法——给每个人做游戏设计的机会，把更多的时间用探讨游戏核心乐趣。他们从用户体验的角度出发去规划游戏的玩法，而不是先设定收入目标，因为他们认为这样反而能够收获更多玩家的青睐。因此，他们静下心来思考下一个产品的方向，并得到了一个简单的结论：要做到独特！美术独特，技术有特色，玩法需要创新。

《鲤》，就是在独特思想下的产物。

对话队友游戏

李喆

——队友游戏 CEO

天津队友游戏创始人，拥有十三年程序开发经历的程序员，多次创业经验，队友游戏是他创办的第二家游戏工作室，并获得了完美世界的投资。

哪尼：大圈你好，首先非常感谢队友游戏提供的先行试玩版，让我们能够提前感受到《鲤》这款游戏的魅力。

清新、创意、灵动，《鲤》完全符合一款艺术范游戏的标准。当然在精致的外表下我也感受到了游戏中想要传达的勇往直前的人生态度，以及对环境问题的反思与诉求。可否简要谈谈开发这款游戏的初衷和灵感呢?

大圈：我是一个美术出身的设计师。所以在创作中“感觉”或者说成“体验”，这种感性需求，被看得很重要。所以在《鲤》诞生之前，我并没有给自己定一个明确的目标，只是不断的告诫自己，我要传递给玩家一个不一样的体验，于是我出发开始寻找“对的感觉”。

当时是夏天，那段时间我是不坐办公室的，工作性质很自由。我走街串巷边看边听边想，车辆来来往往，街边小贩吆喝着，工地里的人和机器卖着力，城市里的生活按着某种既定的规则运行着，快速且默然。我就开始想，这样的生活里，人们缺失什么样的情感体验?

几天后，天气闷热，我一无所获，有点疲倦和茫然，不知不觉就来到城市边缘。我站在河边，看着不远处淹没在雾霾里的高架桥，一道闪电划过，突然间暴雨倾盆，我只好站在大树下避雨，低头望着河面的波纹出神。

周围的石头和草木配合着雨点鼎沸起来，就在此时某种特别的感受在我身上浮现。我能闻到土，听到风，触碰到雨，可是又觉得这个世界特别的安静。我确定那天我回到了小时候，对自然好奇且崇拜的记忆全部涌了出来。

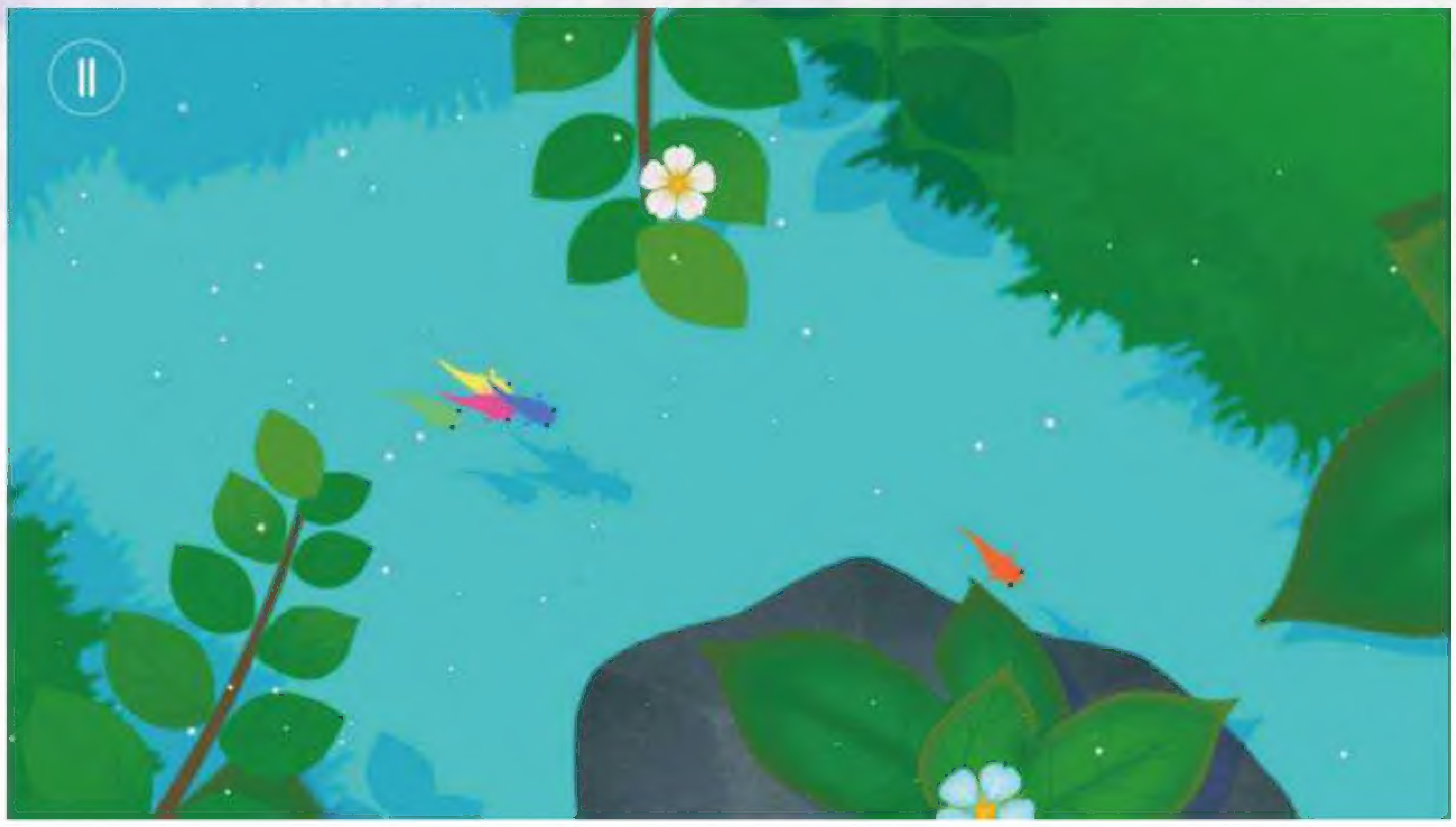
我如鱼得水一般飞奔回去，当天就制作了概念动画，我把我瞬间的感动抽丝剥茧，用最简单的元素去表现自然环境里的一角，一条小鱼在荷塘里畅游的生活。这就是游戏

大圈

——队友游戏主策划

自居独立游戏创作者，现为项目《鲤》的制作人。

从小深陷视觉表现与想象力的风暴之中，擅长以特别的体验来创作游戏，以满足玩家内在空缺的情感为己任。



《鲤》的初衷与开始。

有了这么一个神奇的开始，思考就变得不再困难。在游戏元素的设计中很自然就引进了对人们破坏自然这样一个话题，并借助这一话题，设计了游戏中的敌人“黑鱼”，还有往后净化环境和心灵的成长历程。我相信人对美好自然的向往，和对美好生活的向往是一样的，于是《鲤》便渐渐有了模样。

哪尼：我了解到，你们先前曾开发过《糖糖祖玛》、《星星别卖萌》和《被嫌弃的方块》等游戏，基本都是走大众向的可爱休闲类路线，和《鲤》的艺术风格大相径庭，实在让人很难联想到一块儿去。是什么让你们有如此大的转变呢？

李喆：其实这不是转变。对于我们这种从游戏开发的门外汉，逐渐成长起来的游戏工作室来说，做一些经典玩法的小游戏积累收入和制作经验，是一个比较理性的过程，我们依靠之前的作品，积累壮大了开发团队，开发了很多工具。例如，《鲤》的关卡编辑器，就是之前做祖玛游戏时开发出来的，非常方便快捷。作品风格的不同呢，是因为我们在有了一定的制作实力之后，对玩法大胆创新的探索，我觉得有深刻理解之后的创新，才是正确的方向，而不是盲目追求自己的特色，做出不好玩的游戏。在我眼里，俄罗斯方块、祖玛和《鲤》在游戏乐趣上没有本质的不同，只是触发了人不同的情感体验。

哪尼：开发这类艺术风格的游戏其实需要相当大的勇气，尤其是在比较浮躁的移动平台上，很多玩家难以静下心来去细细体会游戏的全部，最终只能落的个吃力不讨好的结果，花了大力气反而不如抽卡课金游戏来得火爆。你们有没有过类似的担忧？

李喆：我们决定做《鲤》游戏的这一刻，就已经想清楚了这个问题，浮躁不是玩家的问题，是游戏传递的情感导致的，所以我们想用《鲤》传递出一种不同的情感，让玩家在玩过很多激情的游戏过后，享受到另外的一种清新体验。我们付出的努力，玩家肯定能从游戏中看到，不会白费力气的，我们的想法就是这么简单。另外，抽卡也是一种游戏乐趣，不过《鲤》里面没有这个设计。好的游戏肯定会有他的生存空间，我们对这款游戏的卖座是很有信心的！

哪尼：《鲤》在摩点网的众筹相当成功，并在国行PS4开发者比赛中脱颖而出，可见国内的传统主机玩家对此类游戏还是非常认同的，包括编辑部的不少同事看到《鲤》时也立刻被吸引了。李喆先生如何看待未来国内主机游戏的发展？今后会不会逐渐选择转向主机游戏的开发呢？

李喆：国内的主机已经断档很多年了，多数人对视频游戏的认知，可能还停留在任天堂FC年代，现在主机已经合法进入中国，截止到3月初，PS4主机在全世界销售了2020万台，这么受欢迎的游戏机，同样也一定会受到中国玩家的喜爱，我很看好！和智能手机一样，这个游戏机之所以有这么大的销量，是因为有足够多的好游戏内容，我们有幸能把游戏做到这个平台，是非常开心的，这个和摩点网的大力推荐，还有玩家的热情投票是分不开的，我们非常愿意在这个平台上做出更多的好作品。我们是游戏开发工作室，只要平台喜欢，我们愿意把我们的游戏运行到更多的平台上。另外，我们的《鲤》目前已经确定会发布PS4版本，移植工作已经开始。

▲队友游戏已经取得PlayStation平台的开发资格，并着手《鲤》PS4版的开发。

哪尼：走小清新路线的低多边形游戏似乎成了最近游戏开发的一个新方向，去年的《纪念碑谷》就是一个很好的例子，《鲤》走的也是这个路线。这种风格是在一定程度上降低了开发成本，还是变相提高了开发难度？大圈对此有什么样的看法？

大圈：我本人虽然不是小清新，但是我也喜欢着这样美术风格，它简单明快，最能快速的抓住大家的眼球，并且能打动人们内心柔软的地方。“小清新”的美术风格被人喜欢，也不是这两三年前的事情，我要感谢的是像《纪念碑谷》这样优秀的游戏，将“小清新”的美术风格发扬了出去，让更多的玩家看到并感受到。

至于是否有意于降低成本才选择此风格，我的回答是“并没有”。在开发游戏时，美术风格的选择是建立在“是否符合此主题”的前提下的，而《鲤》选择“小清新”是很适合的。其实这样创新类游戏的开发成本，更多的是在设计上，是一种时间成本。

我们对这款原创游戏在设计上下了很多功夫，就像我前面回答的一样，我很看重传递给玩家的体验。所以我们去思考怎样设计会传递怎样的感觉，如果我换一种做法又会有什么不同？同时也不断修改游戏，从操作舒适度到游戏元素的摆放，尽可能的去尝试各种结果，直到找到“对的体验”。

我们用心在做游戏，所以在达到最终目的之前，我们几乎是不计成本的去做这件事儿。

哪尼：《鲤》的音乐由在国内游戏圈相当有知名度的Zeta负责，怎么想到会有这样一个合作形式呢？

李喆：其实我们很久以前就知道Zeta，她演奏的魂斗罗等经典游戏音乐在网上非常受欢迎，她还是暴雪VGL音乐节的演奏嘉宾。通过摩点网我们和Zeta建立了联络，她

特别喜欢《鲤》这款游戏的风格，然后答应负责这个游戏全部的音乐创作。其实她是中央音乐学院作曲系毕业的高材生，钢琴是她最喜爱的乐器，作曲才是她的强项。当然她还有另外一个强项，就是吃，哈哈～

她是音乐实力派，在网上是从来都不露正脸的，这次经过她的同意，为《游戏机实用技术》的读者奉上福利。

哪尼：果然是音乐美，人更美！这么好的福利咱们就不客气的收下啦！另外我还想问一下，是否有考虑过在PS4和PSV双平台上推出《鲤》呢？

李喆：我们暂时只会发布PS4版本，因为我们测试了《鲤》在大屏幕上的感受，是非常棒的，我们也会针对PS4，重新制作更精细的美术资源和音乐，把主机的优势发挥出来，希望大家多多支持。

哪尼：通过试玩可以发现，《鲤》的移动版完成度已经相当高了，也让人非常期待它在主机平台的表现。关于主机版的发售时间，完成度等情况，能不能向玩家们透露一下？

李喆：我们刚刚完成PS开发商的注册授权，移植工作已经启动，由于是首次发布这个平台的产品，所以发售时间目前没办法估计。我已经约好了椰岛工作室的Wesley，他们有很多主机开发经验，有他们的帮忙，一定会让我们的移植工作更加顺利的。

哪尼：除了国行主机外，有没有面向国外发行的计划？

李喆：主机版本一定是面向全球发布的，《鲤》的手机版本入围了今年旧金山GDC IMGA Best Upcoming Game，并且给国外的玩家试玩，他们非常喜爱这个游戏，我相信他们也同样会喜爱主机版本的。

哪尼：《鲤》有惯性的设定，虽然是操作的难点不过我个人觉得也是乐趣之一。在手机上可以通过触屏直观地进行操作修正，主机版使用摇杆操作时会不会有相应的优化呢？

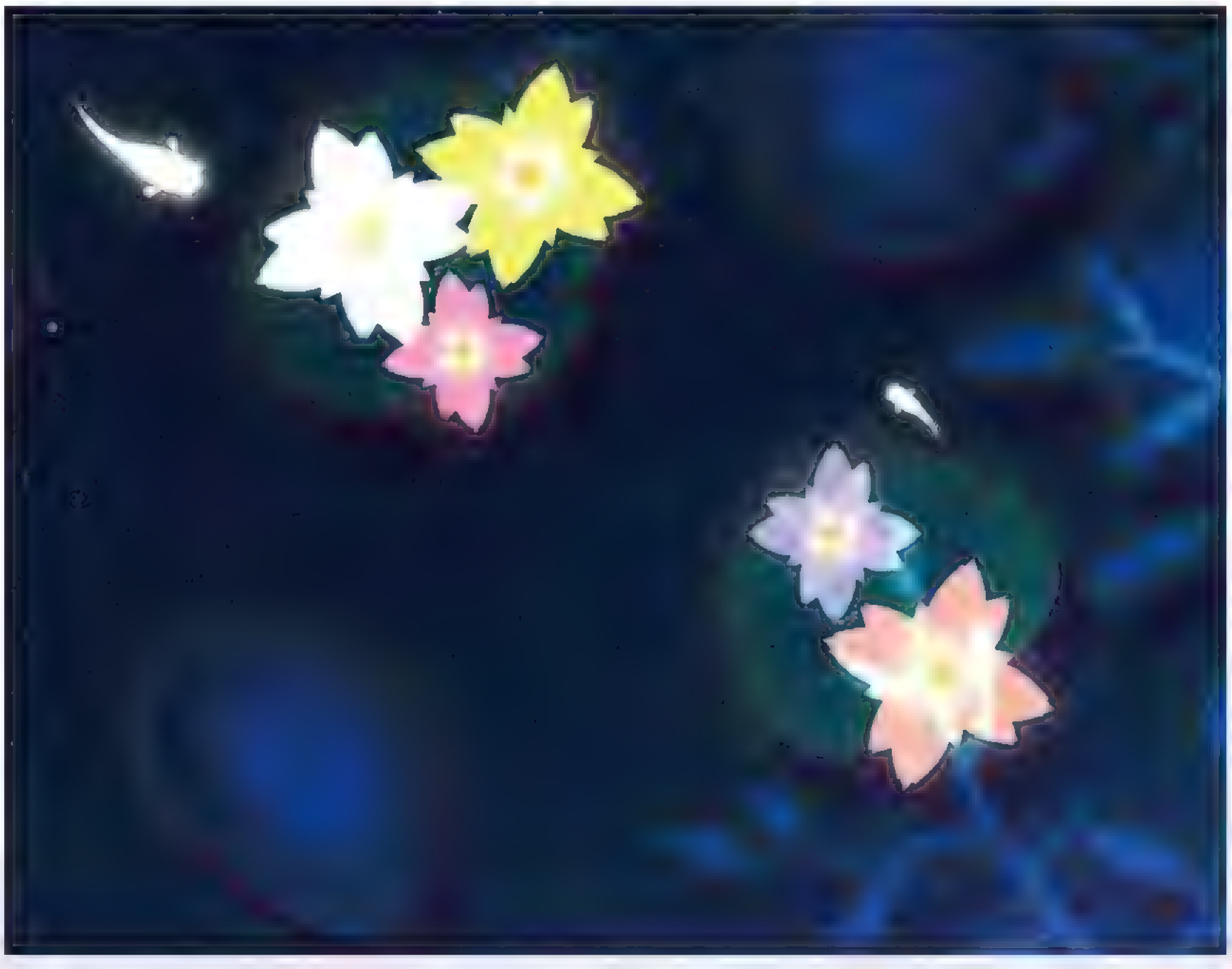
李喆：触摸屏版本的操作，是点击、滑动、虚拟摇杆三合一优化的结果，我们最初设计的操作就是纯粹的摇杆操作，手感是非常好的。

哪尼：移动版游戏中已经内置了奖杯系统，我仔细看了一下还是颇有挑战性的，不难想象以后游玩主机版时又得下一番苦工了（笑）。那么《鲤》是如何设计奖杯系统呢？之后主机版的奖杯会不会做更改？

李喆：由于主机和手机的操作方式不一样，获得奖杯的难度也不尽相同，所以我们会根据主机的特点，对奖杯系统有所调整，奖杯控们，你们要小心啦，嘿嘿。

哪尼：PSV有背面触摸功能，PS4的手柄也搭载了触控板，有没有考虑过利用这些硬件的特色为游戏融入更多的创新体验？

李喆：主机的新特性我们一定会用到的，把设备特色发挥到极致，另外，我们会利用手柄的震动功能，创造出更好的体验。



进击 or 玩票

著名游戏制作人与移动平台的不解之缘

Touch · UCG专题Vol.4

家用主机游戏经历过一段非常辉煌的时代，也孕育了诸多才华横溢的游戏制作人们。当然，每个行业都有鼎盛和衰落的交替，每个人的事业亦会有高潮和低潮的起伏，这些游戏制作人们也不例外。那么这次的 Touch · UCG 专题，带大家一起看看那些曾经在家用游戏领域风光无限的制作人们，如何在移动游戏的热潮中再次展现自己的才能。

ALEX SEROPIAN

曾任职公司：Bungie
代表作品：《光环》系列

1991 年，还是大学生的 Alex Seropian 和 Jason Jones 在芝加哥的地下室内成了 Bungie，那时候他们还在为苹果电脑开发游戏，而之后他们一手打造的《光环》系列"在微软平台上大放异彩，成为了家用游戏机上 FPS 的先驱者之一，这些都已经是为广大玩家所熟知的佳话了。作为这家传奇工作室的联合创始人之一，Alex Seropian 指导了初代《光环》的开发，同时也是《光环 3》的执行制作人。不过我们已经看过太多"联合创始人"离开原公司自立门户的例子，在 Alex Seropian 身上也没有例外。

2004 年时，他离开了 Bungie，重新创立了 Wideload Games，之后被迪士尼收购，他本人则出任迪士尼互动研发工作室的创意副总裁，虽然身居要职，不过其实这几年间并未有什么出色的作品问世。2012 年，Alex 再次离任并创建了独立工作室 Industrial Toys，并很快公布了最新的游戏企划——《午夜之星（Midnight Star）》，一款专为核心玩家打造的……嗯……手机游戏！大跨度的转型有些出人意料，不过凭借辉煌的履历和风投基金的帮助，游戏很快募集到 500 万美元的资金，整个开发过程也相当顺利。这款挂着前《光环》制作人、漫威旗下画师 Mike Choi、著名科幻小说家 John Scalzi 等名号的第一人称射击游戏，

在 3 月份登上了 iOS 平台。

要说《午夜之星》有何过人之处，一时间还真说不出来。与其说这是一款 FPS，倒不如说是套着光枪游戏外衣的另类打地鼠。游戏没有虚拟摇杆和按钮，玩家也无需自己移动，只要点击敌人的位置就能进行射击。无论是场景风格、武器系统、亦或是敌方 AI 的处理，本作无不充斥着《光环》的即视感，这倒并非是什么坏事，毕竟成熟的系统带来的是更优秀的体验，前提是你别把它当成是正儿八经的 FPS 就行了。

“我们的计划是打造一款可以持续下去的游戏，显而易见的是，新玩家们终究是要过渡到手机平台的。”这是 Alex Seropian 向外界传达出的观点，就一个成功的主机游戏制作人而言不免有些偏激，事实上，他的这款移动平台处女作也远未达到目标。这是一款可以接受的作品，但却很难吸引人持续下去。

午夜之星

iOS And

坂口博信

曾任职公司：Square Enix
代表作品：《最终幻想》系列

“最终幻想之父”，这个头衔是大多数玩家对坂口博信的既定印象。而事实上，当坂口博信脱离《最终幻想》的光环后，亲自操刀打造的《蓝龙》、《失落的奥德赛》等，虽然有着不错的口碑，不过由于是独占作品，无论是影响力还是销量都很难称得上成功，“最终幻想之父”依然是“最终幻想之父”。此后他在主机平台上还有过多次尝试，可惜均不顺利，一款原本预定在 X360 平台上独占推出的 ARPG《Cry On》甚至中途夭折，坂口博信近期在网上放出了该作的预告片，唯美的风格很有大作气息，实在令人感到惋惜。

既然在主机平台上几番折腾都无建树，又恰逢移动平台兴起的大潮流，于是坂口博信及时转变思路，投入到移动游戏的开发当中。老实说，《刀锋防御者 (Blade Guardain)》等前期的几部作品素质平平，在众多移动游戏中并不起眼。直到去年推出的《泰拉之战》，终于让人感觉到这确实是一款出自名家之手的作品，出色的美术风格、创新的消除玩法、大魄力的召唤兽系统等，

完全打破了大家对消除类手游的既有印象。而游戏与植松伸夫、下川阳子、天野喜孝等游戏界名人的合作以及根据下载量的提升不断解锁新福利的玩法，让《泰拉之战》在更新迭代中依然惊喜连连，如果达成 200 万的下载量还将推出主机版，移动平台的繁体中文版也已经蓄势待发。

《泰拉之战》的成功让玩家们对坂口博信有了新的记忆点，也让更多人知道了他所创办的游戏公司 MISTWALKER。在今年的游戏者开发大会上，坂口博信斩获了终身成就奖，这很大程度上当然要归功于他一手缔造的“《最终幻想》系列”，不过《泰拉之战》的出色表现相信也起到了推波助澜的作用。“如今的游戏市场复杂多变，想要继续生存就必须不断地学习并及时作出改变，今后我也将继续鞭策自己，为大家带来更好的作品。”这是坂口博信的获奖感言，相信也是他多年来所积累的宝贵经验。

泰拉之战

iOS And

冈本吉起

曾任职公司：Capcom
代表作品：《街头霸王》、《源氏》

作为曾经Capcom的明星制作人，冈本吉起的独立创业之旅用"命运多舛"来形容一点都不为过。雄心勃勃的"游戏共和国"为玩家带来了《源式》，赢得了口碑却输掉了销量，开发外包作品却遭遇撤资、腰斩，资金链断裂。从风光无限到债台高筑，冈本吉起的游戏事业生涯可谓大起大落。最终心灰意冷的他放弃了多点来对主机游戏的坚持，转而投身到手游开发的大潮当中。

在日本社交网络巨头Mixi公司中，冈本吉起率队开发出了《怪物弹珠》。游戏采用怪兽养成的题材，并融入了颇具新意的弹射类玩法，看似简单的操作下蕴含了动作性和策略性的要素，可以说是相当巧妙的设计。游戏在2013年底上线后，凭借怪兽养成这一日本玩家喜爱的元素逐渐积累了不少用户和良好的口碑，以此为基础，在2014年声势浩大的宣传攻势下，游戏的人气迅速飙升，仅仅282天就突破700万的下载量，也引发了弹射类手游的新热潮。在日本本土，《怪物弹珠》曾一度将《智龙迷城》拉下免费畅销排行榜，而在海外市场同样有出色表现，目前国内代理版已经上线。

《怪物弹珠》的成功，很大程度上抹去了冈本吉起在玩家心中留下的那份悲情印象，外界的焦点也不再围绕着他失意的经历不放。"移动游戏比主机游戏有着更好的发展前景，准确而清晰的玩家反馈让我在开发移动游戏时感到更加兴奋，相反，现在主机平台的业务和内容创作已经令人难以理解，我不会再像以前那样和朋友们一起开发主机游戏了"。这是冈本吉起向外界传达出的想法，看来屡战屡败的经历确实让他感到心寒。据说冈本吉起仅仅花了两周时间，就完成了《怪物弹珠》的雏形设计，这与越来越长的主机游戏开发周期和投入形成了鲜明对比。当然，结论并不是绝对的，如果冈本吉起没有早期开发主机游戏所积累的经验，或许也就不会有现在的成功。

怪物弹珠

iOS　And

前田尚纪（NAOKI）

曾任职公司：Konami
代表作品：《热舞革命》系列

对于大部分喜欢音乐游戏的玩家来说，前田尚纪（NAOKI）绝不是个陌生的名字。最早以作曲者加入Konami的他，主导开发了极具革命性的舞蹈型音乐街机《热舞革命（Dance Dance Revolution）》，引领了舞蹈机的潮流，同时还自己负责了游戏中大部分音乐的作曲和编曲，堪称全能型的制作人。此后NAOKI还参与了Konami旗下多款音乐游戏的开发，以及提供了数量众多的高水平原创音乐。进入体感时代后，他主导了Kinect平台《舞蹈进化》的开发，再次刷新了舞蹈游戏的玩法，虽然这款作品在欧美玩家中反响平平，但在街机平台上杀回日本后运营得相当成功，虽然此时的街机版和NAOKI已经没有太大关系了，不过这些都是后话。

不管如何，如今KONAMI在音乐游戏领域，尤其是在街机平台上上有如此一骑绝尘的地位，其中绝对有NAOKI的一份功劳。但无论有着多么甜蜜和美好的过去，或许大公司总是有其不为人知的弊病，NAOKI还是在2012年的时候离开了Konami，转而加入Capcom，并很快发表了全新的音乐游戏——《Cross×Beats》。由于Konami深耕移动平台的音乐游戏已久，因此NAOKI选择iOS作为自己重新出发的起点，倒也并不意外，毕竟Capcom基本没有运营音乐类街机的经验，先布局移动平台不失为明智的选择。

老实说，《Cross×Beats》并不是一款友好的音乐游戏，完全在线的形式、略显复杂的歌曲解禁以及读谱难度较高的谱面展现形式，都足以吓退一大票新手玩家了。除此之外，你虽然不能说这是一款重度课金游戏，但在较高的难度前提下，想要玩得尽兴或是更快地提高水平，所需的花费还是相当可观的。不过一旦上手之后，交叉的光之箭所带来的视觉冲击，

以及高素质的选曲，都足以让喜欢音乐游戏的玩家流连。

在年初的 JAEPO 2015 上，《Cross×Beats》的街机版正式公开，NAOKI 再次回到了他熟悉的街机领域，这似乎也意味着，他将在两个领域与老东家正式展开竞争。

Cross×Beats

iOS　And

水口哲野

曾任职公司：SEGA
代表作品：《光环》系列

说起水口哲野，大家的第一印象肯定是《音乐方块》，而纵观他所负责的游戏作品，“音乐”总是非常重要的一部分。水口哲野喜欢将音乐和节奏的元素融入各类游戏的互动操作中，但又绝非纯粹的音乐游戏，《音乐方块》、《伊甸之子》、《REZ》均是如此，这种创意的玩法为他塑造了强烈的个人风格，即便他不曾制作过传统意义上的“大作”，玩家们也依然记住了这个名字。

和很多出名的制作人一样，水口哲野早期也在大游戏公司任职，这似乎就是他们的必经之路。那时候他是 SEGA AM3 小组的成员，并负责过《宇宙频道 5》的开发，这同样是一款音乐性十足的作品。离开 SEGA 后他创办了 Q-Ententertainment，也就是这个时期，光与音完美结合的《音乐方块》在多个平台上推出，并受到了玩家的一致好评。如今水口哲野的身份是日本手游公司 enhance games 的 CEO、以及另一家手游公司 mobcast 的创意总监，慢悠悠地兜了一圈后，他似乎准备在移动游戏这片新兴的战场上大干一场。

3 月 12 日，由 mobcast 发行，水口哲野监制的手机游戏《18 与你相连的解谜游戏(キミト ツナガル パズル)》登陆 iOS 和 Android。虽然挂着水口哲野的名号，但其实这款游戏并没有展现出多少他的个人特色来，单纯就玩法而言不过就是一款常见的抽卡类消除游戏。当然游戏设定了一个颇为奇幻且具有悬疑色彩的世界观，每晚总是重复同样梦境的主人公，迷失于“梦世界”中，在神秘角色的指引下，他将在梦世界中不断前进，挑战魔女从而解救那些因“睡美人症”而在现实中长睡不醒的人们。整款游戏充满了华丽色调，配合魔幻感十足的音乐，倒是很好地烘托了梦之世界的诡异。比起一般的消除类游戏，《18》追求的是更爽快的连携消除，剧情叙述和关卡构成上也有其独到之处，倒也是能够吸引玩家的特色所在。虽然游戏中很多人设都有其他作品的即视感，但这并非最大的问题，问题在于游戏套上其他制作人的名字一样成立。

或许这款作品无法让喜欢水口哲野的玩家满意，但他接下来的动作却足够令人期待。enhance games 和 mobcast 已经联合买下了《音乐方块》的所有权，作为这款游戏的原制作人，水口哲野亦将亲自监督移动平台版的开发，新关卡新歌曲以及联网对战，希望这会是回归，也是进化。

18 与你相连的解谜游戏

iOS　And

有类似经历的游戏制作人其实还有不少，稻船敬二曾推出过一款名为《J.J.ROCKETS》的横版动作游戏，不过目前已经停止运营，《神威 9 号》则会他下一款值得期待的新作。曾和稻船一起在 Capcom 共事过的船水纪孝也在移动平台上推出过两款个性十足的格斗游戏——《致命连续技》和《惩罚 拳击女孩》，只是最终也没有逃过停运的命运。而曾经为玩家们带来《皇家骑士团》、《最终幻想 战略版》等优秀 SRPG 的松野泰己，他也选择离开主机游戏的开发，转而投入到美国开发商 Playdek 旗下两款手机游戏中，其中《Unsung Story Tale of the Guardians》将会是一部非常正统的中世纪风格战略游戏，这也正是松野泰己拿手的类型。游戏有类似《最终幻想 战略版》的回合制系统，也会引入卡牌和多人游戏的元素，可惜目前并没有太多的情报，发售日也不明了。

不难看出，这些游戏制作人们即便离开了主机游戏的开发圈子，由他们所主导的移动端游戏，或多或少都带着些传统主机游戏的影子，以及他们难以掩盖的个人风格。比起那些完全奔着钱去的作品，可能并不显得非常成功，但仍给移动游戏业带来了不一样的感觉。说到底，平台无非就是依托的媒介，真正能够打动玩家的，还是游戏制作者的内心与想法。

けものフレンズ
KEMONO FRIENDS
(C)けものフレンズプロジェクト
(C) 2015 NEXON Co., Ltd.
NEXON
动物好友

リトルノア
LITTLE NOAH
小小诺亚